Deutscher Bundestag **Drucksache 17/7599**
17. Wahlperiode 07. 11. 2011

Antwort
der Bundesregierung

**auf die Kleine Anfrage der Abgeordneten Ulla Jelpke, Harald Koch, Petra Pau, weiterer Abgeordneter und der Fraktion DIE LINKE.
– Drucksache 17/7344 –**

Bedeutung von Videospielen für Öffentlichkeitsarbeit und Personalwerbung der Bundeswehr

Vorbemerkung der Fragesteller

Die Bundeswehr setzt bei Öffentlichkeitsarbeit und Personalwerbung zunehmend auf den Einsatz elektronischer Medien. Video- bzw. Computerspiele (im Folgenden sind mit diesen Begriffen sowohl Computer- als auch Konsolenspiele gemeint) setzt sie bislang nicht ein – zumindest nicht in eigener Regie. Private Hersteller bieten allerdings schon lange Computer- bzw. Videospiele an, bei denen häufig auch die Bundeswehr dargestellt wird bzw. spielbar ist. Hier ist etwa der (mittlerweile eingefrorene) „Bundeswehr MOD“ von „armed assault“ zu nennen, bei dem explizit die Standardbewaffnung deutscher Soldaten in Afghanistan benutzt wird. Im Spiel „ARMA 2 – Operation Arrowhead“ werden Soldaten des Kommandos Spezialkräfte (KSK) vom User in die Schlacht geschickt. Die Firma Halycon Media bietet Flugsimulationen an, bei denen Eurofighter mit typischem Bundeswehr-Balkenkreuz und schwarz-rotgoldener Länderkennung verwendet werden. Erste Bilder des Luftkampfspiels „Ace Combat: Assault Horrizon“, das im Oktober 2011 auf den Markt kommen soll, zeigen ebenfalls Flugzeuge mit bundeswehrähnlichen Symbolen.

Die Verwendung von Computer-/Videospielen in der Nachwuchsrekrutierung ist in anderen Armeen bereits üblich. So wird die Videospielreihe „America's Army“ als „offizielles US-Army-Game“ unter Verantwortung des Pentagons produziert. Die Homepage enthält Links zu anderen Militärhomepages, auf denen militärische Laufbahnen beworben werden. Auch andere Staaten sowie bewaffnete Organisationen haben First-Person-Shooter und ähnliche Militärsimulationen entwickelt.

Angesichts der zunehmenden Rekrutierungsschwierigkeiten ist damit zu rechnen, dass die Bundeswehr auch dieses Instrument langfristig nutzen wollen wird. Gegenwärtig stellt sich die Frage nach einer Zusammenarbeit mit privaten Herstellern.

Die Antwort wurde namens der Bundesregierung mit Schreiben des Bundesministeriums der Verteidigung vom 2. November 2011 übermittelt.
Die Drucksache enthält zusätzlich – in kleinerer Schrifttype – den Fragetext.

1. Wie beurteilt die Bundesregierung den Bedarf und die Zweckmäßigkeit von Computer-/Videospielen für die Öffentlichkeitsarbeit und die Personalwerbung der Bundeswehr?

Die Öffentlichkeitsarbeit der Bundeswehr sieht keinerlei Bedarf und Zweckmäßigkeit von Computer-/Videospielen für ihre Arbeit!

Computer-/Videospiele dienen im Rahmen des Personalmarketings der Bundeswehr der Interessentenbindung und der jugendgerechten Unterhaltung. Sie werden zielgruppengerecht auf Onlineportalen der Bundeswehr angeboten.

2. Hat die Bundeswehr bislang selbst die Entwicklung oder Produktion von Spielen vorgenommen oder in Auftrag gegeben oder beabsichtigt sie dies gegenwärtig zu tun, und wenn ja,

Zur werblichen Kommunikation mit Jugendlichen hat das Jugendmarketing der Bundeswehr im Rahmen der Jugendsportevents Bw-Olympix und Bw-Beachen auf den jeweiligen Internetseiten der Werbeaktion Sportspiele angeboten. Diese Spiele werden weiter auf www.treff.bundeswehr.de und bei mobilen Messeauftritten genutzt. Dort gibt es auch weitere Spiele.

a) welche Bezeichnungen tragen die Spiele,

Beachsoccer-Game

Feel the Beat of the Street

Beachvolleyball

Ballkünstler

Schwimm um die Wette

Das verrückte Turmspiel.

b) was ist der jeweilige Inhalt der Spiele,

Sportspiel Sandfußball

Sportspiel Streetball (Basketball)

Sportspiel Sandvolleyball

Sportspiel Fußball

Sportspiel Schwimmen

Geschicklichkeitsspiel.

c) welche externe Firma war ggf. an der Entwicklung und Produktion jeweils beteiligt,

EURO RSCG ABC

EURO RSCG ABC

EURO RSCG ABC

Salon 21

Media Consulta

Trend Service GmbH.

d) an welche Zielgruppe richten sich diese Spiele,

Jeweils an 14- bis 21-Jährige.

e) wie wurde dieses Spiel vertrieben bzw. wie sollen sie vertrieben werden (Vertriebswege, Bezugsbedingungen, Anzahl der vertriebenen bzw. zu vertreibenden Spiele),

Die Spiele werden auf der Internetseite www.treff.bundeswehr.de kostenlos angeboten.

f) in welchem Zeitraum wurden die Spiele vertrieben,

Die Spiele wurden bzw. werden seit ihrer jeweiligen Erstellung kostenlos zum Spielen im Internet und auf mobilen Messen angeboten.

g) welcher Zweck wird mit der Verbreitung der Spiele jeweils verfolgt,

Die Spiele sind Unterhaltungselemente.

h) welche Kosten sind aus welchem Haushaltstitel dafür jeweils aufgebracht worden bzw. sind derzeit bereitgestellt?

2002:	Das verrückte Turmspiel	keine Unterlagen mehr vorhanden
2006:	Ballkünstler	2 500 Euro
2007:	Beachsoccer Game	5 800 Euro
2008:	Feel the Beat of the Street	5 300 Euro
2009:	Beachvolleyball	5 000 Euro
2010:	Schwimm um die Wette	9 300 Euro.

Die Zahlung erfolgte aus Kapitel 14 03 Titel 538 01 Nachwuchswerbung.

3. Welche Spielproduktionen privater Unternehmen mit Bezug zum Militär sind aus Mitteln des Bundes in der Vergangenheit gefördert worden bzw. werden derzeit gefördert (bitte nach dem Schema der vorangegangenen Frage beantworten)?

In der Bundeswehr wurden und werden keine „Spielproduktionen“ privater Unternehmen mit Bezug zum Militär aus Mitteln des Bundes gefördert.

Außer dem „Serious Game“ „Virtual Battle Space 2“ (VBS 2) wurden und werden keine „Spielproduktionen“ mit Bezug zum Militär eingesetzt. Dieses wird derzeit im Heer auf seine Eignung erprobt.

a) Welche Bezeichnungen tragen diese Spiele?

Virtual Battle Space 2 (VBS 2).

b) Was ist der jeweilige Inhalt der Spiele?

Bei dem „Trainingsprogramm“ VBS 2 handelt es sich um ein „Serious Game“. Unter dem Begriff „Serious Games“ versteht man – ursprünglich für den zivilen Markt erstellte – Computerspiele, deren primäres Ziel nicht der Unterhaltung dient, sondern ausgerichtet auf den militärischen Bedarf und im Rahmen einer militärischen Nutzung die Vermittlung von Wissen, Fertigkeiten und Verfahren ist. Die „Serious Games“ sind in Einzel- oder Teamausbildung zu pädagogischen Zwecken in der Ausbildung verwendbar. Sie sind insbesondere für

eine handlungsorientierte Ausbildung geeignet und vermitteln Kompetenzen in den Bereichen Führung, Entscheidung und Zusammenarbeit im Team.

c) Welche Unternehmen waren an der Entwicklung und Produktion der Spiele jeweils beteiligt?

BOHEMIAN INTERACTIVE.

d) An welche Zielgruppen richten sich diese Spiele?

Das Heer prüft derzeit die Eignung der Simulationssoftware für die Teamausbildung der Ausbildungsebenen Trupp, Gruppe und Zug. Zusätzlich ist eine Untersuchung der Eignung für die Einheitsebene mit Volltruppe vorgesehen.

e) Wie wurden diese Spiele vertrieben bzw. wie sollen sie vertrieben werden (Vertriebswege, Bezugsbedingungen, Anzahl der vertriebenen bzw. zu vertreibenden Spiele)?

Das Heer hat derzeit lediglich Lizenzen für oben aufgeführte Erprobungen erworben, eine Verteilung in die Truppe hat nicht stattgefunden.

f) In welchem Zeitraum wurden die Spiele vertrieben?

Siehe Antwort zu 3e.

g) Welcher Zweck wird mit der Verbreitung der Spiele jeweils verfolgt?

Siehe Antwort zu 3b.

h) Welche Kosten sind aus welchem Haushaltstitel dafür jeweils aufgebracht worden bzw. sind derzeit bereitgestellt?

Derzeit sind im Heer rund 150 Testlizenzen VBS 2 beschafft. Die Kosten von rund 150 000 Euro werden durch den Ausbildungstitel des Heeres getragen.

4. Für welchen Zweck wurde das Bundeswehrvideospiel „Luna Mission“ programmiert?

Luna Mission war ein Internetspiel auf www.treff.bundeswehr.de.

a) In welchem Zeitraum und von welchem Benutzerkreis konnte das Spiel gespielt werden?

Von 2000 bis 2008 war ein kostenloser Zugriff für alle Personen im Onlinebereich möglich.

b) Warum wurde das Spiel von der Homepage der Bundeswehr entfernt?

Das Spiel wurde aus technischen Gründen von der Homepage entfernt.

5. Welche Spielproduktionen ziviler Unternehmen hat die Bundeswehr bisher unterstützt oder beabsichtigt sie derzeit zu unterstützen (bitte zusätzlich zu den vorangegangenen Fragekategorien angeben, welcher Art die Unterstützung war)?

Es wurden bisher keine Spieleproduktionen ziviler Unternehmen durch die Bundeswehr unterstützt.

6. Inwiefern unterliegt das Balkenkreuz der Bundeswehr (mit/ohne Schriftzug „Bundeswehr“) einem rechtlichen bzw. urheberrechtlichen Schutz?

Das Hoheitszeichen der Bundeswehr ist das Eiserne Kreuz in der Form der Anordnung des Bundespräsidenten über die Kennzeichnung der Luftfahrzeuge und Kampffahrzeuge der Bundeswehr vom 1. Oktober 1956 (BGBl. I S. 788). Das Hoheitszeichen der Bundeswehr wie auch die Bezeichnung Bundeswehr genießen den Namensschutz nach § 12 des Bürgerlichen Gesetzbuchs.

7. Ist die Verwendung des Balkenkreuzes der Bundeswehr (mit/ohne Schriftzug „Bundeswehr“) im Rahmen privater Spieleproduktionen genehmigungspflichtig, und wenn ja,

Eine Genehmigungspflicht besteht nicht, soweit sich die Verwendung des Hoheitszeichens lediglich als originalgetreues Detail der Abbildung eines Originals darstellt und durch die Verwendung nicht der Eindruck hervorgerufen wird, es handele sich bei dem Spiel um ein Produkt der Bundeswehr oder diese stehe in einer rechtlichen oder geschäftlichen Beziehung zum Hersteller.

a) sind entsprechende Genehmigungen in der Vergangenheit erteilt worden (bitte angeben, für welche Spieleproduktionen),

Entfällt.

b) hat die Bundesregierung Kenntnis von erlaubnislosen Verwendungen (bitte angeben, im Rahmen welcher Spieleproduktionen),

Entfällt.

c) in welchen Fällen hat die Bundeswehr rechtliche Schritte gegen eine Verwendung eingelegt,

Entfällt.

d) inwiefern ist der Bundesregierung eine rechtliche Grauzone bekannt (etwa durch Nutzung von Balkenkreuz und Schriftzug „Bundeswehr“, aber Modifizierung des offiziellen Logos)?

Entfällt.

8. Wie bewertet die Bundesregierung die Verwendung von Symbolen bzw. Fahrzeugen und Waffen der Bundeswehr sowie die bisweilen deutliche Bezugnahme auf Auslandseinsätze der Bundeswehr in Computerspielen, und inwiefern prüft sie, dagegen vorzugehen?

Die Verwendung von Symbolen bzw. Fahrzeugen und Waffen der Bundeswehr sowie die bisweilen deutliche Bezugnahme auf Auslandseinsätze der Bundeswehr in Computerspielen entspricht nicht den Grundlagen der Öffentlichkeitsarbeit der Bundeswehr. Eine zwingende Notwendigkeit dagegen vorzugehen wird jedoch derzeit nicht gesehen.

9. Seit wann ist die Bundeswehr mit einem Stand auf der jährlich stattfindenden Videospielmesse „Gamescom“ vertreten?

Die Bundeswehr beteiligt sich seit 2009 an der Messe gamescom.

a) Welchen Zwecken dient die Vertretung der Bundeswehr dort?

Zweck des Messeauftrittes der Bundeswehr ist:

- die Darstellung der Bundeswehr als moderner Arbeitgeber mit vielfältigen Berufs- und Ausbildungsmöglichkeiten sowie großen Aufstiegschanchen, mit dem Ziel der zivilen und militärischen Personalbedarfsdeckung,
- Zielgruppenangehörige über die Laufbahn- und Verwendungsmöglichkeiten in der Bundeswehr zu informieren,
- die Darstellung von Themen der Öffentlichkeitsarbeit mit dem Ziel, bei Multiplikatoren Interesse für die Institution der Bundeswehr zu wecken, Verständnis zu fördern, Vorurteile abzubauen und Sympathie zu gewinnen.

b) Welche Ausstellungsstücke und Entertainmentangebote hatte die Bundeswehr bisher auf ihren „Gamescom“-Messeständen (bitte nach Jahren auflisten), und welche hiervon waren besonders auf PC-spielaffine Besucher zugeschnitten?

Im Rahmen der „gamescom“ wurden eingesetzt:

Messe 2009

- FENNEK
- Eskortenmotorrad BMW R 1200 RT
- statisches Schiffsmodell „Fregatte“
- Reaktionswand „tWall“
- elektronischer Tischfußball

Messe 2010

- Schleudersitz „Tornado“
- Eskortenmotorrad BMW R 1200 RT
- statische Schiffsmodelle „Fregatte“ und „Gorch Fock“
- Reaktionswand „tWall“
- Popcorn-Maschine

Messe 2011

- Schleudersitz „Tornado“
- Eskortenmotorrad BMW R 1200 RT
- statische Schiffsmodelle „Fregatte“ und „Korvette“
- Reaktionswand „tWall“
- Spielekonsole „Nintendo Wii®“.

Ein Zuschnitt speziell auf PC-spielaffine Besucherinnen und Besucher fand nicht statt, da dies nicht der Zielsetzung entspricht.

10. Inwiefern verspricht sich die Bundeswehr von ihrem Stand auf der „Gamescom“, durch die Ansprache jener Spieler, die ein hohes Interesse an Militärcomputerspielen haben, einen vergleichsweise höhere Resonanz zu erfahren?

Die Bundeswehr zielt mit ihrer Messeteilnahme auf der „gamescom“ nicht auf die Ansprache von Spielerinnen und Spielern mit einem hohen Interesse an Militär-Computerspiele, sondern auf die dort vertretene aufgeschlossene Jugend, die sich auch im Spiele- und Entertainmentsegment über Neuerungen am Markt informieren möchte. Mit durchschnittlich 250 000 Besuchern in den letzten Jahren, von denen der überwiegende Anteil der Altersgruppe der unter 30-Jährigen zuzurechnen ist, findet sich hier ein Publikum, welches für das Personalmarketing der Bundeswehr von hohem Interesse ist.

11. Nutzt die Bundeswehr das Trainingsprogramm „Virtual Battlespace 2“, und wenn ja, in welchem Umfang, für welche Zwecke genau und seit wann?

Das Heer erprobt derzeit die Eignung von VBS 2 zur Führer- und Truppenausbildung an verschiedenen Ausbildungseinrichtungen.

Nutzung VBS 2 an der Heeresfliegerwaffenschule (HFlgWaS)

VBS 2 ist an der HFlgWaS in Bückeburg im Rahmen eines Simulationsverbundes Heeresfliegertruppe (HFlgTr) für das Air Manoeuver Tactical Leadership Training (AMTLT) zur Nutzung vorgesehen.

Die HFlgWaS beauftragte 2006 eine F&T-Studie zur Vernetzung von Simulatoren. 2007 wurde in deren Fortführung eine vernetzte Operationsführungsstudie (NetOpFü-Studie) zur Verbesserung der NetOpFü-Fähigkeiten verteilter Simulationseinrichtungen durchgeführt, deren Ergebnisse im Januar 2009 in der Studie eines prototypischen Simulationsverbundes Heeresfliegertruppe unter Nutzung der Simulations- und Testumgebung Bundeswehr mündeten. Dieser Simulationsverbund (AMTLT) soll eine virtuelle realitätsnahe Einsatz- und Gefechtsumgebung bereitstellen, in der ab der Planung eines Einsatzes, über die Missionsvorbereitung, die Missionsdurchführung bis zur Missionsnachbereitung alle Schritte ebenengerecht abgebildet werden und durch die vorhandenen bzw. zukünftigen Simulationssysteme die oben genannte Hauptaufgabe erfüllen können. Im Rahmen AMTLT soll unter anderem der integrierte Wirkverbund von Aufklärungs- und Verbindungshubschraubern, Kampfhubschraubern, leichten und mittleren Transporthubschraubern einschließlich spezifischen Missionsausrüstungspaketen für luftbewegliche Führung, abstandsfähige Aufklärung und elektronischen Begleitschutz und das Zusammenwirken mit anderen luftbeweglichen Kräften des Heeres sowie das Zusammenwirken mit mechanisierten und mittleren Kräften im Rahmen eines spezifischen Auftrages ausgebildet, beübt und experimentell weiterentwickelt werden. Im Rahmen AMTLT wird die Idee der Nutzung VBS 2 seit Anfang 2009 verfolgt. Bislang findet die Nutzung im Experimentalstadium statt.

In der genutzten Version VBS 2 werden nur die ursprünglich hinterlegten Waffen und Waffensysteme genutzt. Für die Bundeswehr wurden im Zusammenhang mit AMTLT keine Waffen und Waffensysteme für die Bundeswehr zusätzlich programmiert.

Nutzung VBS 2 am Ausbildungszentrum Spezielle Operationen in Pfullendorf

Der Auftrag zur ersten Untersuchung der möglichen Eignung für Führer- und Truppenausbildung wurde am 9. März 2009 durch Heeresamt II 2 erteilt.

Weitere Untersuchungen zur Eignung liefen bzw. laufen derzeit an der Unteroffizierschule des Heeres und dem Gefechtssimulationszentrum Heer

Hierbei werden grundsätzlich die Eignung der Simulationssoftware zur Ergänzung der praktischen Ausbildung und auch die Führungsebene, auf der ein Einsatz dieser virtuellen Simulationssoftware sinnvoll ist, geprüft.

a) Welche Waffen bzw. Waffensysteme der Bundeswehr werden in dem Trainingsprogramm dargestellt?

Derzeit sind keine Waffen/Waffensysteme der Bundeswehr in der durch das Heer genutzten Version von VBS 2 abgebildet.

b) Ist ausgeschlossen, dass die für die Bundeswehr programmierten Waffen/Waffensysteme im „Virtual Battlespace“ auch kommerziell in Videospielen des Herstellers „Bohemia Interactive“ verwendet werden?

Bisher wurden und werden keine Modelle von in der Bundeswehr genutzten Waffen und Waffensystemen im Auftrag der Bundeswehr von der Firma Bohemia Interactive erstellt. Falls die Beschaffung von VBS 2 entschieden werden sollte, muss über die Nutzungsrechte eventueller zukünftiger Bundeswehrmodelle in VBS 2 bei einem Vertragsschluss zwischen der Firma Bohemia Interactive und der Bundesrepublik Deutschland entschieden werden.

12. Nutzt die Bundeswehr Computerspiele und/oder Simulatoren zur Aus- oder Fortbildung von Angehörigen der Streitkräfte, und wenn ja, welche Spiele/Simulatoren sind dies, in welchem Umfang und für welche Zwecke werden sie genutzt?

Die genutzten Computerspiele/Simulatoren sind nach den Organisationsbereichen getrennt aufgelistet bzw. beschrieben:

Heer

Zur Unterstützung der Ausbildung werden im Heer die in der Anlage 1 aufgeführten Simulatoren eingesetzt.

Anmerkungen zur Anlage 1

Bei den Simulatoren der Heeresfliegertruppe handelt es sich um Simulatoren für fliegende Waffensysteme, diese werden durch die Luftwaffe im WaSysKdo Lw bearbeitet.

Eine Aufstellung der Betriebskosten pro Stunde ist nicht möglich, da Vergleichsparameter unbekannt sind (inkl. Entwicklungs- und Produktionskosten auf die Lebenszeit gerechnet). Stattdessen werden die jährlichen geplanten Nutzungskosten 2011 angesetzt.

Luftwaffe

In der Anlage 2 sind beispielhaft in der Luftwaffe genutzte Simulationssysteme aufgeführt, wie sie im Rahmen der Aus-, Fort- und Weiterbildung genutzt werden. Für die Ermittlung der Betriebskosten dieser Systeme und für eine vollständige Aufstellung aller Simulationssysteme wäre ein größerer Zeitansatz notwendig.

Im Bereich des Fliegerischen Dienstes werden Simulatoren unterschiedlicher Komplexität in der lehrgangsgebundenen Ausbildung sowie der taktischen Fort- und Weiterbildung hauptsächlich zur Unterstützung der fliegerischen

Ausbildung eingesetzt. Das gesamte Spektrum, einschließlich Sicht- und Instrumentenflug, Waffeneinsätze und Luftkampf wird dabei abgebildet.

Während der ILA 2008 und 2010 wurde im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit und Nachwuchsgewinnung ein EF-Simulator von der Firma EADS kostenlos zur Verfügung gestellt. Das Programm enthielt nur einfache Flugmanöver (Start, Landung inklusive Platzrunde), Luftkampfübungen wurden nicht simuliert. Der dabei eingesetzte Simulator war in Art und Funktion nicht gleich den in den Fliegenden Verbänden installierten Simulatoren.

Im Bereich der Militärischen Flugsicherung oder des Einsatzführungsdienstes Luftwaffe werden Simulatoren in der lehrgangsgebundenen Ausbildung hauptsächlich zur Unterstützung der Ausbildung eingesetzt. Sie simulieren u. a. die Arbeitsumgebung einer Kontrollstelle auf einem militärischen Flugplatz oder sie dienen dem Erlernen der Grundkenntnisse zum Führen von Luftfahrzeugen mittels Sprechfunkverkehr.

Marine

Die Anfrage wird dahingehend aufgefasst, dass die Nutzung kommerziell verfügbarer Simulationen und Spiele für die Ausbildung zu betrachten ist, d. h. es geht um Produkte, die sowohl für militärischen als auch im zivilen Nutzen marktverfügbar sind. Die vollumfängliche Betrachtung der marinespezifischen Simulatoren wie z. B.:

- AGDS – Ausbildungsgerät Duellsimulator Feldjägerkräfte, bke media, Waffen: P8, G36k
- MOST – Mobile Stinger Trainer, EADS
- AGSHP – Ausbildungsgerät Schießsimulator Handwaffen und Panzerabwehrwaffen, Thales, Waffen: G36, P8, AG36, MG3, MG4
- Flugausbildungssimulatoren für die Waffensysteme Mk 41, Mk 88A und P-3C, sowie ein „Procedure Trainer“ für MK 88A mit Cockpit-Nachbildung

entfällt somit.

a) Welche Bezeichnungen tragen die Spiele/Simulatoren?

Dangerous Waters (Non Commercial Version) basierend auf Dangerous Waters.

b) Von welchen Herstellern stammen diese jeweils?

Sonalyst Combat Simulations.

c) Seit wann werden sie von der Bundeswehr genutzt?

Seit 2011.

d) Bei Einschränkung der Nutzung auf bestimmte Standorte, welche Standorte sind dies?

Standortunabhängige Nutzung im Simulationsverbund der Marine.

e) Was ist jeweils der Inhalt der Spiele bzw. welcher Art sind die Simulatoren?

Simulation der Funktionalität von Bordhubschraubern für Fregatten mit dem Schwerpunkt Anti Submarine Warfare.

f) Welche Waffen bzw. Waffensysteme werden von den Soldaten in den Simulatoren jeweils benutzt?

Bordhubschrauber (ferner Seefernaufklärer oder Fregatte).

g) Welche Kosten sind für Anschaffung der Spiele/Simulatoren jeweils entstanden, und welche Kosten fallen für den Betrieb an (bitte auch Betriebskosten pro Stunde angeben)?

Aktuell rund 90 000 Euro für zehn Lizenzen, Anpassung und IT-Infrastruktur (Software, Hardware). Keine Betriebskosten.

Zentraler Sanitätsdienst der Bundeswehr

Der Zentrale Sanitätsdienst der Bundeswehr nutzt Simulatoren zur Aus- und Fortbildung von Angehörigen der Streitkräfte, im Einzelnen:

Virtuelle Klinik

a) Welche Bezeichnungen tragen die Spiele/Simulatoren?

Virtuelle Klinik.

b) Von welchen Herstellern stammen diese jeweils?

Inmedea Simulator der CompuGroup Medical.

c) Seit wann werden sie von der Bundeswehr genutzt?

Seit Dezember 2007.

d) Bei Einschränkung der Nutzung auf bestimmte Standorte, welche Standorte sind dies?

Der Simulator wird zentral netzbasiert bereitgestellt.

e) Was ist jeweils der Inhalt der Spiele bzw. welcher Art sind die Simulatoren?

Inhalt sind vom Hersteller fertig angebotene virtuelle Patienten, im Wesentlichen die 50 häufigsten Erkrankungen in Europa oder der durch den Sanitätsdienst beauftragte Grundkurs Gynäkologie oder Fortgeschrittenenkurs Tropenklinik. Der Trainingsteilnehmer hat die Möglichkeit am Arbeitsplatzrechner netzbasiert virtuelle Patienten im Zeitraffer zu behandeln und so medizinische Handlungskompetenz zu erlangen. Der Simulator wird den Sanitätsoffizieranwärtern studienbegleitend zur Verfügung gestellt und für die ärztliche Fortbildung eingesetzt.

f) Welche Waffen bzw. Waffensysteme werden von den Soldaten in den Simulatoren jeweils benutzt?

Im Simulator werden keine Waffen oder Waffensysteme genutzt.

g) Welche Kosten sind für Anschaffung der Spiele/Simulatoren jeweils entstanden, und welche Kosten fallen für den Betrieb an (bitte auch Betriebskosten pro Stunde angeben)?

Für die Nutzung der Plattform virtuelle Klinik einschließlich Support, Updates, Training und Servicehotline werden jährlich 71 400 Euro aufgewandt. Für die Erstellung des Moduls virtuelle Tropenklinik wurden 72 590 Euro aufgewandt. Die für den „Basiskurs Gynäkologie“ aufgewendeten Haushaltsmittel sind in der Gesamtsumme „virtuelle Klinik“ enthalten.

Simulationsgestützes sanitätsdienstliches Training in der Rettungsmedizin

a) Welche Bezeichnungen tragen die Spiele/Simulatoren?

Simulationsgestützes sanitätsdienstliches Training in der Rettungsmedizin.

b) Von welchen Herstellern stammen diese jeweils?

Universität der Bundeswehr München, Fakultät Informatik, Lehrstuhl für Modellbildung und Simulation.

c) Seit wann werden sie von der Bundeswehr genutzt?

Das Ausbildungsprojekt befindet sich in der Phase der Anforderungsanalyse und Projektorganisation, das Feinkonzept und ein erster Demonstrator sollen bis Ende Mai 2012 fertiggestellt sein.

d) Bei Einschränkung der Nutzung auf bestimmte Standorte, welche Standorte sind dies?

Entfällt.

e) Was ist jeweils der Inhalt der Spiele bzw. welcher Art sind die Simulatoren?

Ziel ist stressinduziertes Handlungstraining für Rettungsdienstpersonal, zunächst für Einsatz-Ersthelfer B.

f) Welche Waffen bzw. Waffensysteme werden von den Soldaten in den Simulatoren jeweils benutzt?

Im derzeitigen Projektstand sind keine Waffen- oder Waffensysteme implementiert, dies wird voraussichtlich geschehen, um Waffenwirkung als Stressinduktion in dieses sanitätsdienstliche Ausbildungsmodul zu integrieren.

g) Welche Kosten sind für Anschaffung der Spiele/Simulatoren jeweils entstanden, und welche Kosten fallen für den Betrieb an (bitte auch Betriebskosten pro Stunde angeben)?

Für die zehnmonatige Laufzeit des Projekts werden Haushaltsmittel in Höhe von 400 000 Euro aufgewandet. Die für den „Basiskurs Gynäkologie“ aufgewendeten Haushaltsmittel sind in der Gesamtsumme „virtuelle Klinik“ enthalten.

13. Inwieweit nutzt die Bundeswehr Simulationen, in denen „augmented reality“ implementiert ist?

In den Simulationssystemen der Bundeswehr wird augmented reality nicht verwendet. Eine Nutzung ist derzeit auch nicht geplant.

a) Welche Anwendungen welcher Firmen existieren hierzu jeweils für die Marine, die Luftwaffe und das Heer?

Entfällt.

b) Nach welcher Funktionsweise wird „augmented reality“ in die jeweiligen Simulationen integriert bzw. welche Vorgänge bleiben „real“, und welche werden simuliert (bitte Screenshots beilegen)?

Entfällt.

Anlage 1

Simulator	Hersteller	seit wann installiert	Standorte	Einsatzzweck / Aufgabe	beübte Führungsebene	Genutzte Waffen	Truppen-gattungen	Kosten bei Einührung	Nutzungskosten
AusbGer SchießSim PzTr KPz LEOP 2 A5/6 (ASPT A5/5)	KMW	1994	Munster, Spechberg, Luttmersen, Augustdorf, Bad Salzungen, Pfreimd	Schießausbildung anhand vorprogrammierter und reproduzierbarer Übungen	Richtschütze und Kommandant	KPz LEOP, BK 120 mm, MG 3	PzTr	1.187.350 € pro System	Für die 10 in Nutzung befindlichen Simulatoren sind 2011 Nutzungs-kosten in Höhe von 937.500 € geplant.
AusbGer GefSim PzTr KPz LEOP 2 A5/6 (AGPT)	KMW	1993	Munster, Spechberg, Luttmersen, Augustdorf, Bad Salzungen, Pfreimd	Taktische Ausbildung in allen Operationssarten, bei allen Witterungen, wirklichkeitsnah und zielorientiert	Besatzung im Zugrahmen	KPz LEOP, BK 120 mm, MG 3	PzTr	3.024.990 € pro System	Für die 6 in Nutzung befindlichen Simulatoren sind 2011 Nutzungs-kosten in Höhe von 1.875.000€ geplant.
AusbGer SchießSim SPz MARDER 1 (AGSM)	RDE	1993	Munster, Hagenow, Stallberg, Augustdorf, Marienberg, Bad Salzungen, Oberviechtach, Regen, Idar-Oberstein	Schießausbildung anhand vorprogrammierter und reproduzierbarer Übungen	Richtschütze und Kommandant	SPz Marder, BMK 20 mm, TMG	PzGrenTr	1.367.000 € pro System	Für die 11 in Nutzung befindlichen Simulatoren sind 2011 Nutzungs-kosten in Höhe von 1.229.250 € geplant.
Ausb Ger Gef Sim SPz MARDER 1 (AGPG)	RDE	1994	Munster, Hagenow, Augustdorf,Bad Salzungen, Regen	Taktische Ausbildung in allen Operationssarten, bei allen Witterungen, wirklichkeitsnah und zielorientiert	Besatzung im Zugrahmen	SPz Marder, BMK 20 mm, TMG	PzGrenTr	4.571.500 € pro System	Für die 5 in Nutzung befindlichen Simulatoren sind 2011 Nutzungs-kosten in Höhe von 1.820.000 € geplant.
AUSBILDUNGSAUSSTATTUNG, WAFFENTRAEGER WIESEL 1 MK/TOW (AAWW)	Thales	2006	Hammelburg, Altenstadt, Seedorf, Saarlouis	Schießausbildung WIESEL TOW und MK	Richtschütze MK/TOW	MK 20mm, TOW	Inf	420.000 € pro System	Für die 11 in Nutzung befindlichen Simulatoren sind 2011 Nutzungs-kosten in Höhe von 357.500 € geplant.

Anlage 1

Simulator	Hersteller	seit wann installiert	Standorte	Einsatzzweck / Aufgabe	beübte Führungsebene	Genutzte Waffen	Truppen-gattungen	Kosten bei Einührung	Nutzungskosten
Ausbildungsgerät leichter Spähtrupp (AGLS)	e.sigma		Munster	Taktische Ausbildung in allen Gefechtsarten, bei allen Witterungen, wirklichkeitsnah und zielorientiert	Trupp	GraMaWa	HAufklTr		derzeit Demonstrator
Ausbildungsgerät FLF 2 STINGER TRAINER MOBIL (MoST)	EADS	2006	Todendorf, Lütjenburg, Munster, Hardheim	Inübunghaltung Fliegerfaustschützen am Standort und im Einsatzgebiet	Fliegerfaust Team	Fliegerfaust Stinger	HFlaTr, Mar	155.000 €/Gerät	236.649 € Kosten Betrieb 2011
Ausbildungsanlage Schießsimulator FLF 2 STINGER (STINGER DOME TRAINER)	EADS	1984	Todendorf	Grund-, Taktische- und Schießausbildung Fliegerfaust 2 von Land und Schiffen	Fliegerfaust Team	Fliegerfaust Stinger	HFlaTr, Lw, Mar	2.400.000 DM/Gerät	270.620 € Kosten Betrieb 2011
Ausbildungsgerät Schießen mit Hand- und Panzerabwehrwaffen (AGSHP)	Thales	1995	rund 60 Standorte des Heeres	Schießausbildung des Einzelschützes oder im Gruppenrahmen	Einzelschütze/ Gruppe	HdWa, PzAbwHdWa	H, Lw, M	360.000 €/Gerät	
Ausbildungsgerät Duell-Simulator (AGDUS)	SAAB, Jenotpik, ESW	1990	in allen Btl der InfTr, PzTr, HAufKlTr, GefÜbZ H und AusbZ Munster und InfS	Taktische Ausbildung mit simulierter Schussabgabe bei Handwaffen und Waffensystemen mit ebenfalls simuliertem Treffergebnis bei Ausbildung mit Originalwaffen im freien Gelände	Einzelschütze bis Btl (im GefÜbZH)	HdWa, PzAbwHdWa, KPz, SPz, FLW 100/200, weitere WaSys	H. Lw, M, SKB		Für die Material-erhaltung sämtlicher Anteile AGDUS Heer sind für 2011 3.251.861 € eingeplant.
Tiger Maintenance Trainer (TMT)	Cassidien/Sogitec	in Beschaffung		Aus- und Weiterbildung des technisch-logistischen Personal Tiger	ATN 6/7	keine	Heeresflieger		geplant für 12/2011; 4 Jahre Einführungsverzug
Ausbildungsmittel fliegerisches Personal Tiger	Thales und RDE	ab 2006 bis 2010	8 TATM Le Luc (FRA), Fritzlar, Roth	Aus- und Weiterbildung des fliegerischen Personal Tiger	Besatzung bis Schwarm	HOT, Rockets, Gunpod, Stinger	Heeresfliegertruppe	162.000.000 € DEU Anteil	
TATM (Tiger Aircrew Training Means)				Ausbildungs-Management-System (AMS) bestehend aus Full Mission Simulatoren (FMS), Cockpit Procedure Trainern (CPT), Computer Assisted Training (CAT)					

Anlage 1

Simulator	Hersteller	seit wann installiert	Standorte	Einsatzzweck / Aufgabe	beübte Führungsebene	Genutzte Waffen	Truppen-gattungen	Kosten bei Einührung	Nutzungskosten
Virtuell Maintenance Trainer NH 90 (VMT NH 90)	HTMI	in Beschaffung		Aus- und Weiterbildung des technisch-logistischen Personal NH 90	ATN 6/7	keine	Heeresfliegertruppe		ursprünglich geplant für Ende 2007. Erhebliche Verzögerungen im Projekt aufgrund technischer Schwierigkeiten bei der Industrie.
Flug- und Taktiksimulator NH 90 (FTS NH 90)	HTMI	2009	2 x Bückeburg 1 x Faßberg	Aus- und Weiterbildung des fliegerischen Personal NH 90	Besatzung	keine	Heeresfliegertruppe		
Ausbildungsanlage Nachttiefflug Lfz CH-53G (Ausb-Anl Sim NTF CH-53G)	CAE	2006	2 x Bückeburg	Aus- und Weiterbildung des fliegerischen Personal CH-53G	Besatzung	keine	Heeresfliegertruppe		
Ausbildungsanlage Nachttiefflug Lfz UH-1D (Ausb-Anl Sim NTF UH-1D)	CAE	2006	2 x Bückeburg	Aus- und Weiterbildung des fliegerischen Personal UH-1D	Besatzung	keine	Heeresfliegertruppe		
Ausbildungsanlage Simulator Hubschrauberführer (AA Sim HubschrFhr)	CAE	2006	2 x Bückeburg	Grundschulung des fliegerischen Drehflüglerpersonals der Heeresfliegertruppe, Marinefliegertruppe und Luftwaffe	Besatzung	keine	Heeresfliegertruppe		

Anlage 2

Bezeichung des Spiels/Simulators	Hersteller	In Nutzung seit	Standort	Inhalt/Art	Waffen/WaSys
Collaborative Game for first Experiences in a Networked Environment (CAFFEINE)	Dr. Sebastian Schäfer, Köln	08.11.2005	OSLw, Fürstenfeldbruck	Darstellung der Unterschiede zwischen konventionellen und vernetzten Operationen	(fast) alle aktuellen Aufklärungssensoren
Ausbildungsgerät Schießsimulator Handwaffen/Panzerabwehrhandwaffen (AGSHP)	Thales	1996	Germersheim, Roth, Faßberg, Heide, Strausberg, Mengen, Jever/Schortens, Kropp, Fürstenfeldbruck, Wittmund, Husum, Stadum, Kaufbeuren, Köln-Wahn, Penzing, Neuburg a.d. Donau, Alt Duvenstedt, Cochem/Büchel, Kalkar, Erding, Diepholz, Erndtebrück, Laage-Kronskamp, Meßstetten, Appen, Holzdorf/Brandis, Bad Sülze, Manching/Oberstimm, Wunstorf, Kerpen, Klosterlechfeld	TSK-übergreifend eingesetztes Ausbildungshilfsmittel zur Schießausbildung an Handwaffen u. Panzerabwehrhandwaffen für die vorbereitende Schießausbildung in allen Ausbildungsabschnitten	Handwaffen, Panzerabwehrhandwaffen
Flug- und Taktiksimulator (FTS) Tornado	CAE	1986	Lechfeld, Jagel, Büchel, Holloman AFB,	Flugsimulator	PA 200 Tornado
Aircrew Synthetic Training Aid (ASTA) Eurofighter	EF GmbH	2005	Laage, Neuburg, Nörvenich	Flugsimulator	Eurofighter Typhoon
Flug- und Taktiksimulator (FTS) C-160 Transall	Thompson, Frankreich	1990	Wunsdorf, Landsberg	Flugsimulator	Transall
Flug- und Taktiksimulator (FTS) F-4F Phantom	Singer Link USA	1976	Wittmund	Flugsimulator	Phantom
Instrumentenflugtrainer UH-1D	CAE	ca.1976	Bückeburg	Flugsimulator	UH-1D
Flug- und Taktiksimulator (FTS) NH 90	HTMI	2009	Holzdorf	Flugsimulator	NH 90
AASFS (Ausbildungsanlage Simulator Fliegerfaust Stinger)	EADS	ca. 2004	Wittmund	Schießsimulator	Stinger
Ausbildungsanlage Simulator Fliegerfaust 2 STINGER	EADS/Cassidian	1996	Faßberg	Ausbildungshilfsmittel zur Ausbildung an der Flugabwehrwaffe STINGER	Flf 2 STINGER
ITC (Integrated Training Capability)	NATO Programming Center, Glons	ca. 2004	Kalkar	Verfahrenstrainer	Simulation für NATO ICC

Anlage 2

Bezeichung des Spiels/Simulators	Hersteller	In Nutzung seit	Standort	Inhalt/Art	Waffen/WaSys
ISP (Interactive Simulation Package)	NATO Programming Center, Glons	ca. 2004	Erndtebrück	Verfahrenstrainer	Simulation für CRC
ALVE FüLiz (Ausbildungsaussttattung Luftverteidigung Einsatzführungsdienst Führungslizenz)	e.sigma	2010	Erndtebrück	Verfahrenstrainer	Simulation für CRC
SAAPES (Simulations-, Ausbildungs-, Analyse-, Planungs-, Experimentalverbundsystem)	IABG	nicht mehr verifizierbar	El Paso, USA	Verfahrenstrainer	Patriot



Gesamtherstellung: H. Heenemann GmbH & Co., Buch- und Offsetdruckerei, Bessemerstraße 83–91, 12103 Berlin, www.heenemann-druck.de
Vertrieb: Bundesanzeiger Verlagsgesellschaft mbH, Postfach 10 05 34, 50445 Köln, Telefon (02 21) 97 66 83 40, Fax (02 21) 97 66 83 44, www.betrifft-gesetze.de
ISSN 0722-8333